NASSAU

Base game required to play. /
Nécessite le jeu de base. /
Nur mit dem Basisspiel spielbar.

QUEENIE 1

Spielmaterial

- 3× 3 Tiere

Änderungen im Spielaufbau

Mischt die neuen Tiere beim Spielaufbau mit den bisherigen Tieren.

Änderungen im Spielablauf

Auch diese Tiere könnt ihr **einmal** pro Durchgang nutzen. Nach der Nutzung müsst ihr genutzte Tiere umdrehen. Am Ende eines Durchgangs dreht ihr genutzte Tiere wieder auf ihre Vorderseite.

DIE VORTEILE DER TIERE

Baby-Pirat: Versetze, wenn du in **Phase I: Nassau Stadt** am Zug bist, den Piratenkapitän ohne den Einsatz eigener Piraten entlang einer bisher ungenutzen Gasse zu einem benachbarten Platz und nimm dir die entsprechende Ausrüstung.

Piranha: Du erhältst beim **Bekämpfen eines Gegners** einen Bonus von **+1 auf deinen Angriff**, darfst also 1 zusätzliche Munitionskiste aus einem deiner Laderäume auf dem Gegner platzieren.

Lenkdrache: Beim **Segeln** auf dem Karibik-Spielplan erhöht sich **deine Reichweite** um **2 Segelschritte**.

Est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2024 • Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.

NASSAU

Base game required to play. /
Nécessite le jeu de base. /
Nur mit dem Basisspiel spielbar.

QUEENIE 2

Spielmaterial

- 3× 3 Tiere

Änderungen im Spielaufbau

Mischt die neuen Tiere beim Spielaufbau mit den bisherigen Tieren.

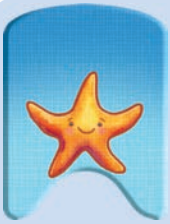
Änderungen im Spielablauf

Auch diese Tiere könnt ihr einmal pro Durchgang nutzen. Nach der Nutzung müsst ihr genutzte Tiere umdrehen. Am Ende eines Durchgangs dreht ihr genutzte Tiere wieder auf ihre Vorderseite.

DIE VORTEILE DER TIERE

Chamäleon: In **Phase I: Nassau Stadt** kannst du dir nach der Bewegung des Piratenkapitäns zusätzlich zum aktuellen Platz den Bonus eines Platzes nehmen, der per Gasse mit dem aktuellen Platz verbunden ist.

Hai: Du musst in **Phase II: Karibik** bei einem Kraken nicht anhalten. Kämpfst du gegen den Kraken, kämpft er **nicht** gegen dich und zieht somit keine Konflikt-Plättchen, die du abwehren musst.



Seestern: Du darfst in **Phase II: Karibik** nachdem du gesegelt bist, **2 unterschiedliche Aktionen** in deinem Bereich durchführen.

Est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2024 • Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.

NASSAU

Base game required to play. /
Nécessite le jeu de base. /
Nur mit dem Basisspiel spielbar.

QUEENIE 3

Spielmaterial

- 3× 3 Tiere

Änderungen im Spielaufbau

Mischt die neuen Tiere beim Spielaufbau mit den bisherigen Tieren.

Änderungen im Spielablauf

Auch diese Tiere könnt ihr einmal pro Durchgang nutzen. Nach der Nutzung müsst ihr genutzte Tiere umdrehen. Am Ende eines Durchgangs dreht ihr genutzte Tiere wieder auf ihre Vorderseite.

DIE VORTEILE DER TIERE

Skelett: Du darfst einen **Außenposten** von einem Mitspieler **übernehmen**, wenn sich dein Schiff im selben Bereich des Karibik-Spielplans befindet. Du erhältst die abgebildete Belohnung. Der Mitspieler erhält als Entschädigung eine Dublone aus dem allgemeinen Vorrat und stellt seinen Piraten in seinen eigenen Vorrat auf dem Schiffstableau zurück, kann ihn also bereits in diesem Durchgang auch als „Ersatzmatrose“ einsetzen.

Klabautermann: Um einen **Kontrollturm zu besetzen**, der bereits von einem Mitspieler besetzt ist, musst du die Anzahl seiner Munitionskisten nicht überbieten, sondern nur **gleichviele Munitionskisten** platzieren, um ihn zu verdrängen (du benötigst trotzdem die für diese gleiche Anzahl nötigen Paare aus Matrosen und den entsprechenden Waffen). Die Munitionskisten dafür darfst du, statt aus deinem Laderaum, aus deinem **Vorrat** nehmen.

Muschel: Du darfst **einmal** diagonal **segeln**, also einen Bereich des Karibik-Spielplans über eine Ecken verlassen. Dabei wirst du nicht vom Kraken aufgehalten, da er dich nicht von dort erwartet. Du musst trotzdem 1 Proviantsack ausgeben und dich an deine Gesamt-Segelreichweite halten.

Est. 1989
QUEEN GAMES

© Copyright 2024 • Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.

NASSAU

Base game required to play. /
Nécessite le jeu de base. /
Nur mit dem Basisspiel spielbar.

QUEENIE 1

Components

- 3× 3 Animals

Changes in Setup

Shuffle the new animals with the ones from the base game.

Changes to Gameplay

You can the ability of an animal **once per round**. After using it, you must turn it over.
At the end of the round, the animal is turned back to its front.

ABILITIES OF THE ANIMALS

Baby Pirate: On your turn during **Phase I: Nassau City**, move the pirate captain once to an adjacent space along an unused alley without using your own pirates, and take the corresponding equipment.

Piranha: When **fighting an opponent,** you can add **+1 to your attack**, i.e. you place 1 additional ammo crate from your cargo hold on the opponent.

Kite: When **sailing** on the Caribbean board, your **sailing range** is **increased by 2** for one turn.

Est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2024 • Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.

NASSAU

Base game required to play. /
Nécessite le jeu de base. /
Nur mit dem Basisspiel spielbar.

QUEENIE 2

Components

- 3× 3 Animals

Changes in Setup

Shuffle the new animals with the ones from the base game.

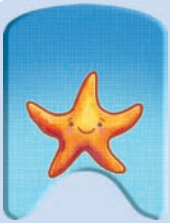
Changes to Gameplay

You can the ability of an animal **once per round**. After using it, you must turn it over.
At the end of the round, the animal is turned back to its front.

ABILITIES OF THE ANIMALS

Chameleon: In **Phase I: Nassau City**, after moving the pirate captain, take the bonus from the captain's current square and from another square that is connected to the current one via an alley.

Shark: In **Phase II: Caribbean**, you do not have to stop at a kraken. If you stop to fight the kraken, it doesn't fight back, meaning it won't draw conflict tokens that you need to fend off.



Starfish: In **Phase II: Caribbean,** after sailing, you may **perform 2 different actions** in your area.

Est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2024 • Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.

NASSAU

Base game required to play. /
Nécessite le jeu de base. /
Nur mit dem Basisspiel spielbar.

QUEENIE 3

Components

- 3× 3 Animals

Changes in Setup

Shuffle the new animals with the ones from the base game.

Changes to Gameplay

You can the ability of an animal **once per round.** After using it, you must turn it over. At the end of the round, the animal is turned back to its front.

ABILITIES OF THE ANIMALS

Skeleton: You may **take over** an **outpost** from another player and receive the displayed reward, if your ship is in the same area of the Caribbean board. The other player is compensated with 1 doubloon from the general supply and returns their pirate back to their own supply on their ship board standing upright, thus may use them as a sailor during the current round.

Hobgoblin: To **occupy a control tower** already controlled by another player, you do not need to surpass the number of their ammo crates - you only have to place **the same number of crates** to take over control (for this you still need to have the necessary sets of sailors and depicted weapons). Take the ammo crates from your **supply**, not from your cargo hold.

Sea shell: You may **sail diagonally once**, leaving an area of the Caribbean board through a corner. The kraken won't stop you, as it doesn't expect you from there. However, you still need to spend 1 provision and stay within your total sailing range.

Est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2024 • Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.